

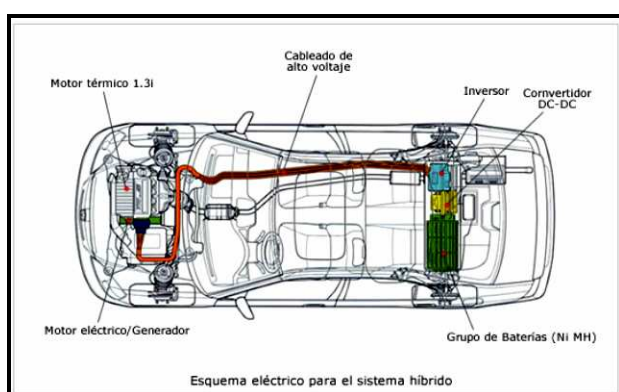
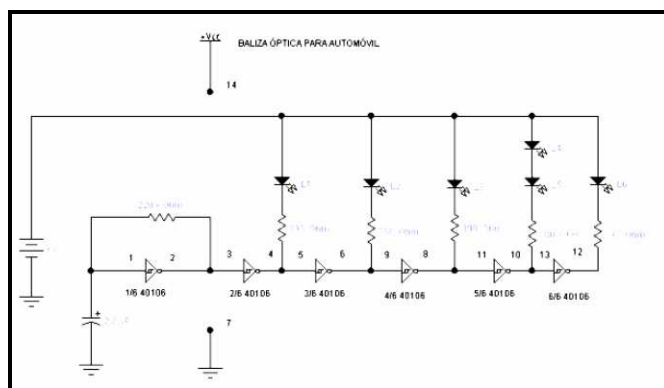
Llamamos **comunicación** al proceso de transmitir intencionadamente un mensaje a través de un lenguaje.

El **lenguaje** es un sistema de comunicación que utiliza determinado tipo de signos. Aunque tradicionalmente empleamos el término lenguaje para referirnos a la comunicación oral o escrita, **el lenguaje visual** es un medio de comunicación de extraordinaria versatilidad y capacidad que, en vez de palabras, utiliza imágenes.

1. ELEMENTOS DE LA COMUNICACIÓN VISUAL.

- Emisor.** Es la persona, o grupo de personas, que desea realizar la comunicación.
- Mensaje.** Es la comunicación que el emisor quiere transmitir.
- Receptor.** Lo constituyen las diferentes personas que reciben el mensaje.
- Código.** Está formado por las imágenes, signos y normas que utiliza el emisor para dar significado a un mensaje visual. El código tiene que ser conocido por el emisor y el receptor para poder ser comprendido.
- Canal.** Es el medio a través del que se transmite el mensaje.

El emisor transmite fielmente la realidad sin tratar de interpretarla, de una manera clara y directa.



El emisor intenta convencer al receptor para que haga lo que propone el mensaje. Se utiliza fundamentalmente en el campo de la publicidad.



Finalidad expresiva.

El emisor busca crear emociones en el receptor a través de los sentimientos.



Finalidad recreativa.

Su principal objetivo es entretener (cómic, películas, imágenes de revistas, obras de teatro, guiñoles...)



Finalidad estética.

El emisor antepone el concepto de belleza a cualquier otro aspecto comunicativo.



3. LA IMAGEN.

La imagen es la representación de la apariencia visible de una persona, objeto o cosa. Hay varios tipos de imágenes:

Imágenes visuales.

Son las que percibimos a través del sentido de la vista al mirar directamente a una persona, un animal, un paisaje o un objeto.



Imágenes analógicas o representativas de la realidad.

Son las que representan, de forma plástica y con el mayor grado de definición posible, la realidad.



Imágenes mentales.

Son las que produce nuestro cerebro. También incluimos dentro de este tipo de imágenes a los sueños.



Imágenes simbólicas.

Son las que elaboramos para representar de forma clara y sencilla ideas o imágenes complejas.



Imágenes fijas.

Son las que permanecen inmóviles dentro del soporte que las contiene.



Imágenes en movimiento.

Son las que varían su forma continuamente.



4. SIGNOS EN LA COMUNICACIÓN VISUAL.

Se utilizan para poder captar con mayor rapidez y facilidad cualquier mensaje.

Marcas. Es una imagen de impacto visual directo que permite identificar rápidamente a una empresa, institución o persona, así como su actividad o particularidad. Hay tres tipos de marcas:

1. **Logotipo.** También llamado *logo*. Está formado por un texto que asume las funciones de la imagen.



2. **Imagotipo.** Es un dibujo o imagen muy simplificada.



3. La combinación de ambos.



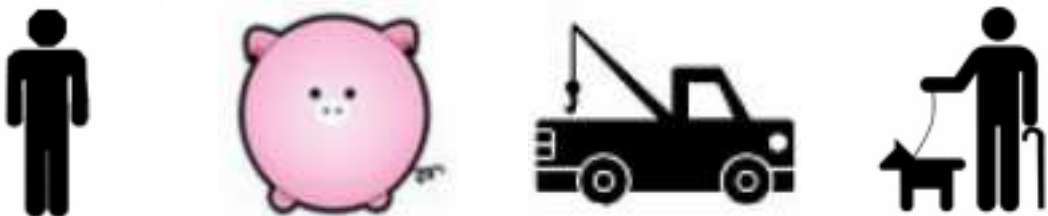
Señales. Son formas muy esquemáticas realizadas dentro de figuras geométricas sencillas que le sirven de marco. Utilizan códigos universales.



Símbolos. Representan formas abstractas reconocidas y asumidas por distintas sociedades y culturas.



Iconos. Son los que representan el objeto de manera realista y simplificada. Puede también describir alguna cualidad del objeto.



5. NIVELES DE REPRESENTACIÓN.

El nivel de representación de una imagen depende del grado de parecido que tenga con la realidad denominado grado de **iconicidad**. Según el grado de iconicidad las formas pueden ser:

Realistas. Cuando una imagen representa objetos o escenas con una perfección casi fotográfica, decimos que tiene un estilo realista.



Figurativas. Cuando una imagen representa objetos o escenas con un grado de iconicidad inferior al estilo realista, decimos que tiene un estilo figurativo.



Abstractas. Cuando una imagen pierde toda referencia con la realidad, siendo sustituida la forma por el color o la mancha, decimos que la imagen tiene un estilo abstracto.



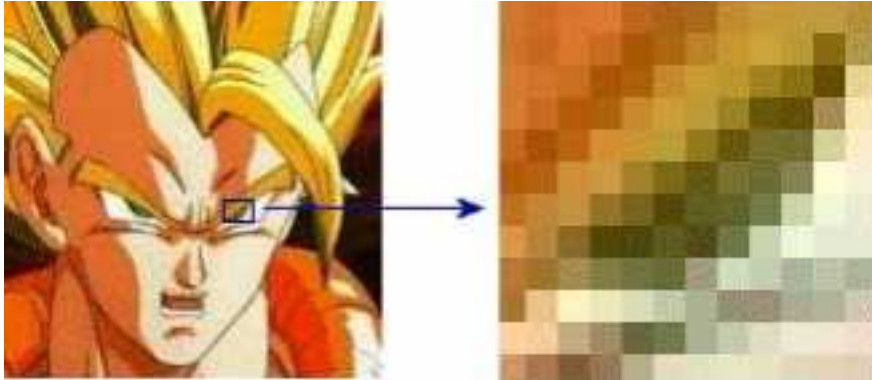
6. LA IMAGEN DIGITAL.

La infografía (de la expresión inglesa *informatic graphic*) abarca las técnicas de creación, almacenaje y manipulación de imágenes con programas informáticos.

El concepto de imagen digital no aparece hasta la década de 1980, y existen dos tipos de imágenes digitales:

Imágenes de mapas de bits.

Están compuestas por pequeños puntos o **píxeles**, cada uno de ellos con un valor de color y luminosidad.



Imágenes vectoriales.

Están constituidas por formas poligonales básicas que se agrupan para dar lugar a figuras cada vez más complejas.



La calidad de las imágenes digitales depende de su tamaño (medido en píxeles de ancho y píxeles de alto). Así, dos imágenes con las mismas dimensiones de largo y de ancho pueden tener calidades diferentes en función del número de píxeles que las integren.

El número de píxeles que constituyen una imagen digital se denomina **resolución** y se expresa en **puntos por pulgada** (ppp). La pulgada es una unidad de longitud que equivale a 25,4 mm.

Para trabajar cómodamente con archivos de imagen de gran tamaño se utilizan formatos como JPG, GIF, TIF... que permiten comprimirlos. Si el grado de compresión es alto, el archivo resultante será pequeño pero la imagen perderá calidad.

7. MEDIOS PARA LA CREACIÓN DE IMÁGENES.

El dibujo. Es un medio expresivo que permite describir las formas de los objetos o expresar estados emocionales por medio de líneas sobre un soporte plano. El papel es su soporte ideal.



La pintura. Conjunto de colores dispuestos sobre una superficie según un cierto orden y con una finalidad representativa, expresiva o bien decorativa. Algunos de los materiales clásicos de la pintura son el óleo, la acuarela, la témpera o el pastel.



El grabado. Técnica para grabar un dibujo sobre un material duro. También se denomina grabado a la estampa obtenida por medio de la impresión de láminas grabadas a tal efecto.



La escultura. Es el arte de representar objetos o de crear formas bellas de bulto con un material cualquiera, como barro, yeso, madera, piedra o metal.



La arquitectura. Es el arte de proyectar y construir edificios.



La fotografía. Tradicionalmente es el arte de fijar y reproducir por medio de reacciones químicas, en superficies convenientemente preparadas, las imágenes recogidas en el fondo de una cámara oscura. Actualmente ha aparecido la fotografía digital en la cual la imagen, en vez de fijarse en una superficie sensible, se transforma en un conjunto de pixels.



El cine. Es una sucesión muy rápida de imágenes fijas llamadas fotogramas que produce en el espectador sensación de movimiento. Al igual que sucede en la fotografía, los medios digitales se han impuesto en los últimos años.



La televisión. Las imágenes en televisión se producen electrónicamente por la activación de los puntos luminoso que forman la pantalla y que contienen los colores rojo, verde y azul. En muchas ocasiones se captan y reproducen imágenes en directo.



El ordenador.

